

大張正己 画集

ロボ魂

—ROBOT SOUL—



まずは今回の画集の出版にあたって、図稿やイラストの掲載を許可していただいた各版権元さんと担当の方にお礼を申し上げます。今回は認められるだけの図稿を可能な限りすべて収めました。原画しかないものや解像度の低いものもありますが、兼んじていただければ嬉しいです。

スタジオG-1 NEO代表 大張正巳

STUDIO G-1



003

勇者エクスカイザー



060

戦え!! イクサー1



070

ZOE



004

太陽の勇者ファイバード



061

魔法騎士レイアース



071

戦え! 超ロボット生命体トランسفォーマー



010

伝説の勇者ダ・ガーン



062

機動戦士ガンダム FG1



072

戦闘魔神ゴーショーグン

宇宙戦士パリディオス



014

勇者特急マイトイガイン



063

機動戦士ガンダム ZZ



073

超装騎士オーディアン

マシンロボ クロノスの大逆襲



020

勇者警戒ジェイデッカー



064

無敵超人サンボット 3



074

超魔神グラヴィオン



022

黄金勇者ゴルドラン



065

無敵銅人グイターン 3



090

超魔神グラヴィオンソツヅイ



024

超魔神ダンクルガ



066

真ゲッターロボ



096

機動戦士ガンダム AGE (絵コンテ)



040

新装機甲 グンダムノヴァ



067

マシンカイザー



104

スーパーロボット大戦 OG ジ・インスペクター



048

機甲戦記ドラグナー



068

ゲッターロボシリーズ

112

スーパーロボット大戦 OG クルセイド



058

破滅大星ダンガイオー



069

カードファイト!! ヴァンガード



114

スーパー ロボット大戦 OG 外伝

122
大張正巳インタビュー

130
原画集

**■ EXKISER 勇者エクスカイザー**

『勇者エクスカイザー』は当時、忙しかったこともあって雑誌などのイラストを手がける機会がなかったので、初めて描かせてもらった時は嬉しかったですね。大河原さんのデザインは立体を把握しやすいので非常に描きやすくて素晴らしいんです。



■ FIGHBIRD 太陽の勇者ファイバード

勇者シリーズのロボットを描く時に気をつけているポイントは、地球製のものと、宇宙からやってきたものでディテールや手の表情などを至える、というところです。地球製だとややディテール多めにするとか。





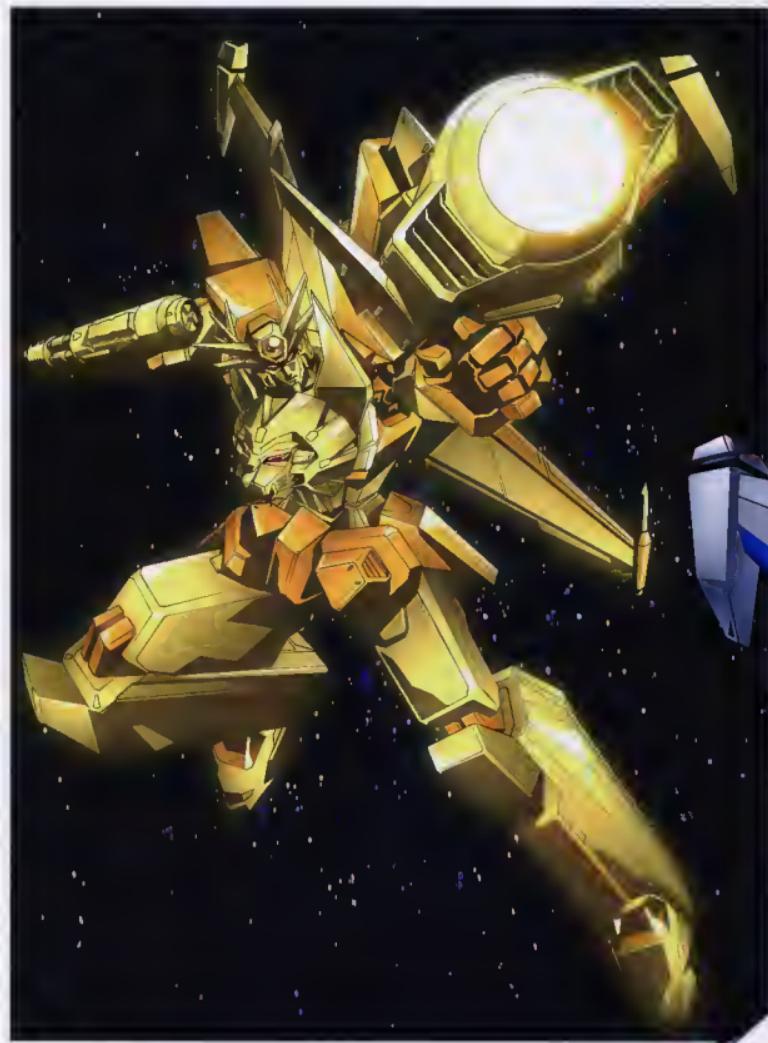
太陽の勇者ファイバード BRAVE-SOK2 SOKイラスト(ベンディビジュアル) 太陽の勇者ファイバード サンライズ





太陽の勇者ファイバード メモリアルボックス RXイラスト(パンダビジュアル) 太陽の勇者ファイバード ©サンライズ





伝説の勇者ダ・ガーン BRAVE-BOX2 BOXイラスト(けんたいビジュアル) 伝説の勇者ダ・ガーン ©サンライズ

www.soul-works.jp



伝説の勇者ダ・ガーン メモリアルボックス BD(イラストパレインディビジュアル) 伝説の勇者ダ・ガーン サンライズ



伝説の勇者ダ・ガーン ロボ戦隊キックベース用イラスト 伝説の勇者ダ・ガーン ©サンライズ

DA-GARN 伝説の勇者ダ・ガーン

DVD-BOXのジャケット用に描いたダ・ガーンXは、大河原克人先生のアゲインとタカラのトイを参考にして描いています。大河原先生が描かれた、アニメ作品用に絵を減らしていない画稿を基本に、トイの立体やギミックを取り入れて細部にディテールをアレンジしているんです。ポーズは「プレストアースパスター」の発射シーンがモチーフですね。



■ MIGHTGAINER 男者19

マイティガイナーは、アーティストを参考に描いた。実際には商品として立体になった。コマツのロゴは、ロボットの部分になつた。実際には商品として立体になった。ロゴは、車内ですから、それを外にも放送させることで相互に魅力が増しますよね。大腸の著者ファーバードあたりからはトヨタの方にもアニメ作品のロゴ、シンガーフィードバックされてスタイルもよくなってきたし、商品をいかにカッコ良く見せるかといった点が確実に進歩したと思います。







■ 小変形マイタガイン(スクシオハーフライ) / ■ 小変形ブラックマイタガイン(スクシオハーフライ) / ■ 小変形マイタガイン(サンライズ)

タカラトミー



このイラストからは、ガレージキット用パッケージアートです。
ですから、製品のパーツ分割などを参考に描いています。ア
ニメの作画もそうんですけど、いかにトイをカッコ良く見せる
か、ということに気をつけて描いています。



グレートマイタガイン、パーフェクトモードも、大河原先生のデザインと立体(トイ)を元にして描きました。腕のジョイントの部分などはトイのパーツ形状をそのまま反映させています。









■ GOLDRAN 黄金勇者ゴルラン

ゴルランは、地球上で造られたものではないということもあって、口ボットなのに「丸い顎」というのが印象的でした。このイラストでもそれを強調するように意識しました。全体が金色なので、それらしく見えるように、特殊効果で仕上げることを前提として頭そのものに影を入れる鉛筆力を試しました。







超激神戦クーガー 超激魔BOX PART1 (LD) BOXイラスト(バンダイビジュアル)・超激神戦クーガー © PRODUCTION REED 1985

Bandai





超激進機動戦士ガンダム COMPLETE BOX 1 BOXイラスト(ロンドンダイビジュアル) 演劇機動戦士ガンダム © PRODUCTION REED

NET SAIL





■ DANCOURGA 終級機神ダンクーガ

Blu-ray BOXのダンクーガは、自分のディストを思い切り出していったDVD BOXの時と違って、平井久司さん(西島実注 当時は“平井壽”名義)による元々の設定画のイメージを踏襲して描きました。原点に立ち返る、というイメージですね。





超級機動怪獣ガーベー Blu-ray Disc BOX1 インナーシャックルアート(バンダイビジュアル) 超級機動怪獣ガーベー ©PRODUCTION REED 1985



p.30~33のBlu-ray半巻きジャケットでは、それぞれのヒューマノイドモードをキャラクターっぽく描いています。イーグルファイターは少年っぽくしてみたり、ビッグモスはロシア系のイメージで鼻柱を太く、ランドクーガーは女性っぽい感じを強調するような感じです。ちなみにビースト形態で並んでいる3体(p.42~43)は、旧作のレコードジャケットへのオマージュです。



超級機動機動戦士Zetaガンダム Blu-ray Disc BOX2 インナーシャッターアート (レジンダイビューフル) 超級機動機動戦士Zetaガンダム ©PRODUCTION REED 1985

電撃





DVD版キャンペーンイラスト(マンダイビジュアル) 制動喪失ダンクーラ ©PRODUCTION REED 1985

ROBOT SOUL







ダンクーガのイラストを描く時は、意識的に新しい要素を入れてみたりします。DVD-BOXのジャケットイラストで黒騎士の乗るブラックウイングとの合体を考えたのもそのひとつです。ダンクーガは作品としては終わっていますが、たとえば「スーパー・ボット大戦」シリーズなどで取り入れられて活躍したら嬉しいじゃないですか。ダンクーガに限らず新作をやってみたい、という気持ちもありますけどね。







©1998キセキジユアル セキャラクター 只野裕子、駿葉徹次、ダングルガノヴァ・ルジヨン/ダングルガノヴァ製作委員会







「戦隊機甲ダンクーガノヴァ」オリジナルサウンドトラック(パラダイス/リート/ワント) 戦隊機甲 ダンクーガノヴァ・梅田正/ダンクーガノヴァ製作委員会



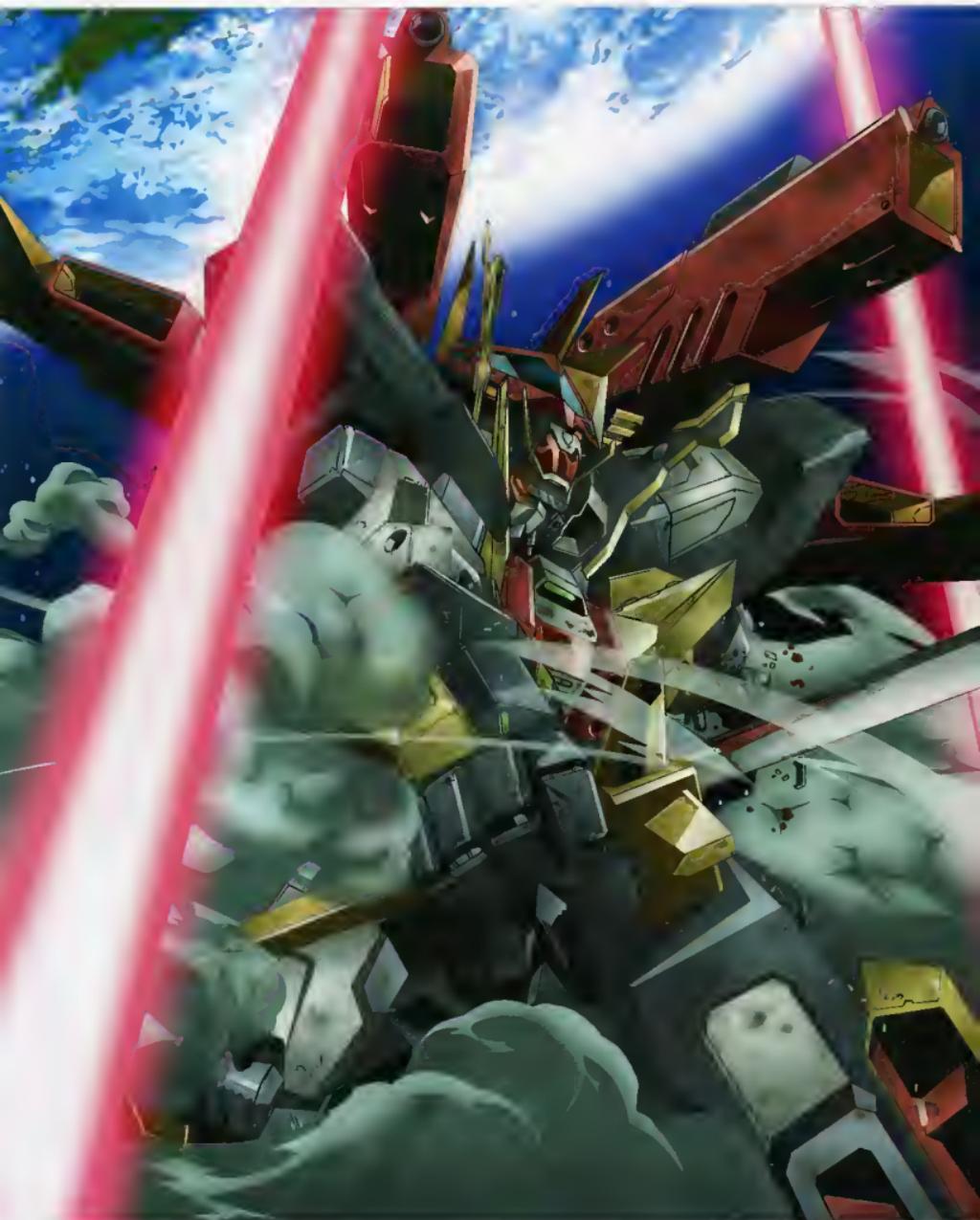
「機動戦士 タンターカ ノヴァ」DVDジャケット第1巻(ボニーキャニオン) 機動戦士 タンターカ ノヴァ ©1995年ノヴァ製作委員会





「新機動戦記 ガンダムW」DVDジャケット第3巻(セカ) 新機動戦記 ガンダムW 脚本:森義和/監督:大河内一郎/制作:日升

新機動戦記
ガンダムW







■ DRAGONAR 霹甲戦記ドラグナー

これはマックスファクトリーのMAX合金用パッケージとして描いたイラストです。アニメ本編の中では純晶ダガーが使われなかったのが残念だったので、イラストでフィーチャーしました。



MAX合金 ドラグナー 霹甲戦記ドラグナー ©創通 サンライズ





機動戦記ドラグナー ムモリアルボックス I (LD) BOXイラスト(パワーダイビュアルアート)ヨーダタイプ(角川書店) 健平社記トッグナー(劇場 サンライズ)







ムックの表紙(NEWTYPE 100% COLLECTION)のイラストは、編集部の方から「絶版までアレンジしてくれ」とオーダーされて描いたものなんです。余談ですが、ドラグナーの本編は1回だけ作画監督をやらせてもらいました。当時は『銀河大星ダンガイオー』などで忙しかったので、残念ながら正式な仕事はその機会だけになってしましましたが、実は名前は出してないのですがギルガズムネのカットを描いたことがあります。後輩の仕事の手伝いで。どここのシーンかは忘れちゃいましたけどね(笑)。



小説 機動戦記ドラグナー 神龍(角川書店) 機動戦記ドラグナー 4巻・サンライズ





このDVDジャケットは、平野俊弘(現、俊貴)さんが山根まさひるさんにつの絵を持っていって「カッコイイでしょ?」って言ってくれたらしくて、それを聞いた時はすごく嬉しかったですね。



雄星大星ダンガイオー(DVD) ジャケットイラスト/ビンダイビジュアル 総督大星ダンガイオー ©AIC-EMOTION





『続え!! イクサー!!』のOVAシリーズは、当時「悪い」といわれていた原画マンを集めて製作した作品で、驚きの入り方が運びました。お金を出して買ってもらうのだから、という意識もあってたし、なによりアクリルでと違って本当に好きなだけ枚数が使いましたからね。二十歳そこそこの時期でしたけど、あの時は「やり切った。出し切った」という思いがありました。







このイラストは、サンライズからの要望でなぜかマシュマーになりました。自分でZZガンダムを描かせてもらえる、と思ってたんですけど(笑)。でも富野由悠季監督に承めていたいたい、と聞いて嬉しいかったです。



右ページ、ダイターン3のイラストは版専用にバンダイビジュアルが用意したイラストカードですね。『無敵超人ダイターン3』は放送ロボット作品で一番好きですなんですね。一度、DVDのジャケットのお話をいただいたことがあります。が、好きすぎて熱がなくて逆に描けなかってですね。当時は、でくなられた鈴置洋考さんの声も大好きでした。そんなこともあります、バンダイからお金が出て喜んだのを覚えています(笑)。



OVA『マジンカイザー』は、レイアウトを切った段階まで参加してたんですけど本稿の作画はやってなくて、右ページのイラストが初めてちゃんと描いたものになります。ちなみに『ゲッターロボ』はロボットアニメのOPの中で一番好きな曲です。あの曲に合わせて映像作りたいくらい!



DVD版使用キャラクターメインイラスト(バンダイビジュアル) 真(エンドレス)ゲッターロボ 世界最後の日 © 1998 水井聰・石川寅/ダイナミック企画・「真ゲッターロボ」製作委員会

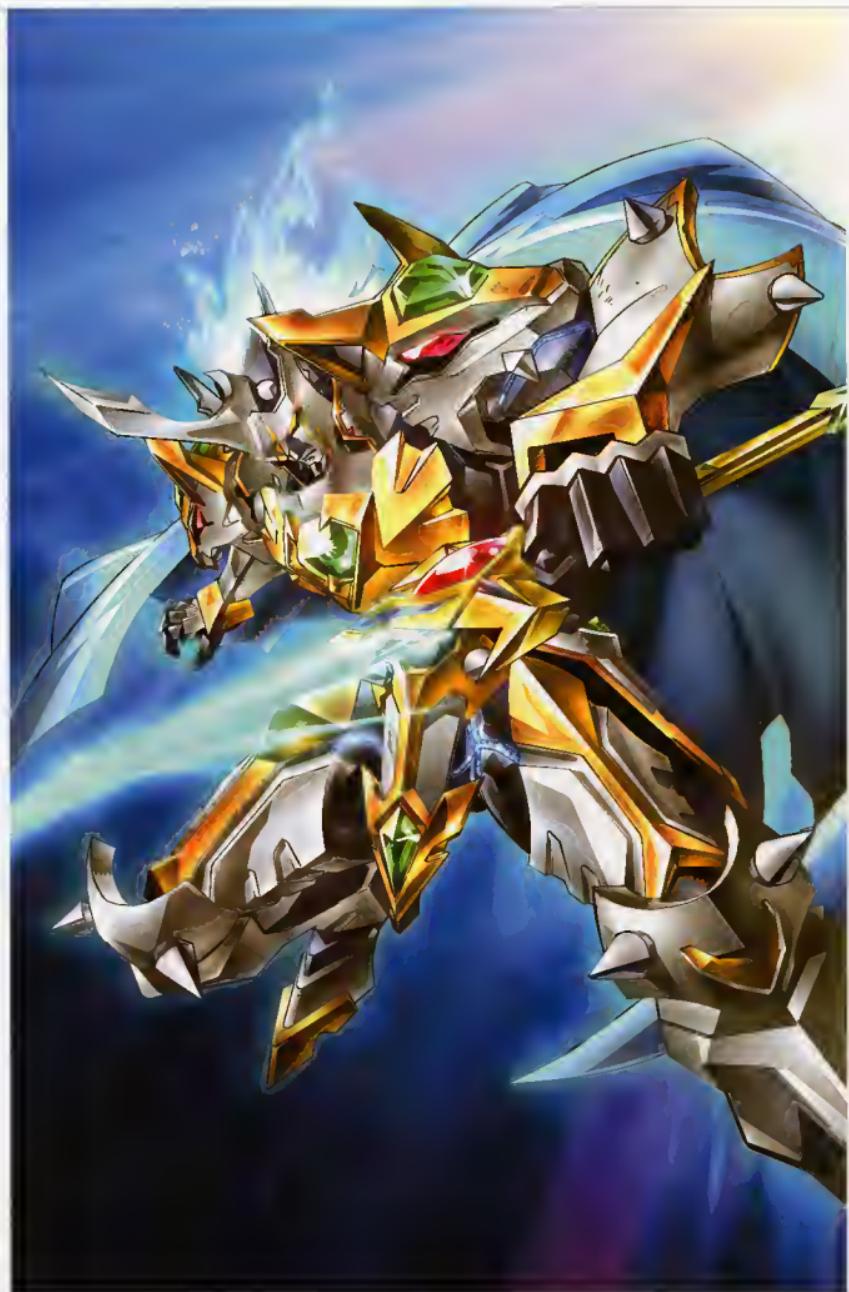




ダイナミックプロさんに遊びに行ったり、毎年新年会にも呼んでいただいてるんですけど、残念ながらダイナミック作品をやらせていただいたことがないんですよね。永井先生は初めて遊びに来なれた時に『マジンガーZ対超悪大戦車』のLDジャケットにサインを貰いたいなんですが、これは宝物です。また、石川賢先生のフットライトで下から光を当ててロボットの筋肉明く、目だけが光っている、という黒団には影響受けています。

右ページ『カードファイト!! ヴァンガード』のカードイラストですが、裏面内でも『ヴァンガードファイター』が多くて、このカードを持ってきて「サインしてください」と言わされることも多いです(笑)。

©永井豪・石川賢/ダイナミック企画





『Z.O.E』のオービタルフレームのデザインはカッコイイですよね。人間の骨格と連っているのもポイントです。このイラストを描いた時、実は腕を骨折していた時だったんですけど、同じ漫画雑誌に安彦良和さんも描かれて聞いて、「これは頑張らねば!」と気合いで仕上げました。





戦国将神ゴーシューグン DVD-BOX リイオニアLDC 戦国将神ゴーシューグン ©PRODUCTION REED 1981 宇宙戦士バルディオス DVD-BOX1 リイオニアLDC 宇宙戦士バルディオス ©PRODUCTION REED 1980



■ GRAVION 超重神グラビオン

『超重神グラビオン』はそろそろ10周年になる作品ですが、当時は“総合エンターテインメント”なロボット物を目指して作っていました。でも、ガチのバトルを望む声もあつたりして、バランスを取るのに苦労した記憶があります。歌手の影山ヒロノブさんと縦密にやり取りしてOPや合体シーンの曲作りをご一緒できたのも楽しかったです。





©2002 大賀正巳・赤坂和也・GONZO / グラヴィオン製作委員会

超重神
GRAVION



機動戦士Ζガンダム 第2季(メティア・アフタクトリー) ©2002大熊正巳 あむじん・GUNZO / グラヴィオン製作委員会

TEL





超重機グラヴィオン 第3巻(メディアファクトリー) ©2002大須正巳・赤松和光・GONZO / グラヴィオン製作委員会







監督:シラフ(オムコノソリ・トレスティア・ソフテリー)・2014年大富企画・制作:ソルゲン・フライ・イン・製作委員会・2014年大富企画・制作:ソルゲン・フライ・イン・



絵画やグラフィックツイード DVD各巻BOXジャケット ©2004大須正己・赤松初光・GONZO / グラフィックツイード製作委員会





ハチロ「超魔神グラヴィオン」書き下ろし ©2002大須正己・赤松和光・GONZO / グラヴィオン製作委員会 ©2004大須正己・赤松和光・GONZO / グラヴィオンソング製作委員会

監修 T-Soul

このイラストは、大河原先生へのオマージュで先生のデザインティーストを盛り込んだイメージで、マスク部分をアレンジして描きました。興味的な要素も意識しています。





新機動戦士ガンダム 鉄血のオルフェンズ (メディアファクトリー) ©2002大曾三日・赤松和光・GONZO / ガンダム・オルフェンズ製作委員会





バチスロ「超量神グラヴィオン」描き下ろし ©2002大澤正巳・赤松和也・GONZO / グラヴィオン製作委員会 ©2004大澤正巳・赤松和也・GONZO / グラヴィオンソウル製作委員会







超重神グラビオンツヴァイ DVD外箱BOXジャケット ©2004大須庄司・赤松裕光・GONZO / グラビオンツヴァイ製作委員会

原作: 須田





コンプリートDVD BOX第2下巻 ©2002大塚正己・赤坂和也・GONZO / グラビオン製作委員会 ©2004大塚正己・赤坂和也・GONZO / グラビオンツヴァイ製作委員会

Blu-ray BOXのジャケットイラストですが、この時はメタリック仕様の印刷だったので、それを意識した仕上げをやつてもうつりで画面を構成しています。自分のイラストはいつも、スタジオの伊藤由紀子さんに彩色してもらって、特殊効果の村上宣隆さんに仕上げてもらっています。これはもうチームといってよくて、お2人は自分にとってなくてはならない存在で感謝しています。

グラヴィオンは自分の監督作品ということもあってイラストの点数も多いのですが、人間の顔をしているので、その時の給の内容やキャラクターの考え方で顔が変わるものも描いて面白いです。そんなところにもぜひ注目してください。







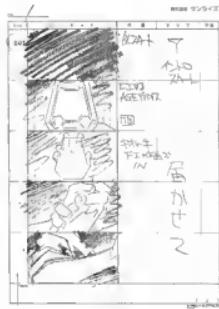
絆星ホグライオン企画書イラスト。©2002大島正巳、赤村和光・GONZO / ホグライオン製作委員会
ハセプロ/絆星ホグライオン/描き下ろし。©2002大島正巳、赤村和光・GONZO / ホグライオン製作委員会
©2004大島正巳・赤村和光・GONZO / ホグライオン製作委員会



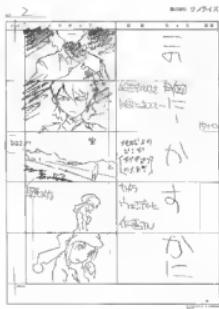
GUNDAM AGE OPENING: 3 STORYBOARD

機動戦士ガンダム AGE キオ編オープニング 絵コンテ

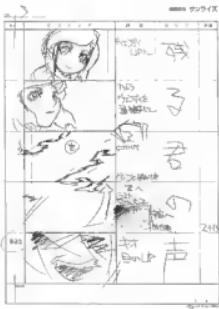
01



02



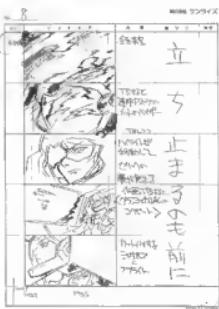
03



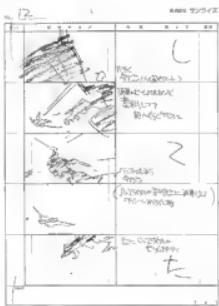
07



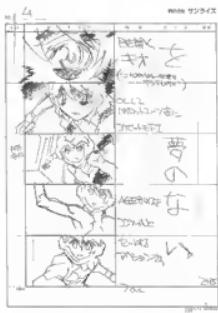
08



12



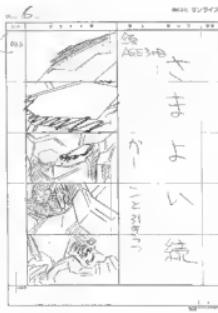
04



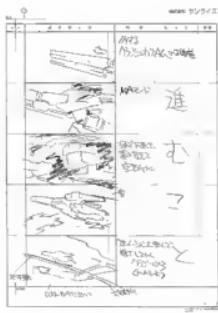
05



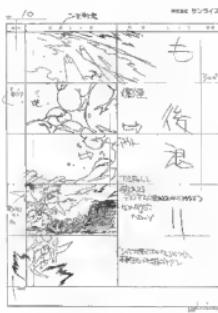
06



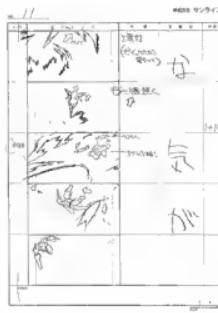
09



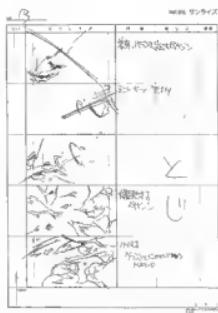
10



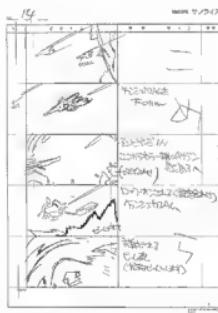
11



13

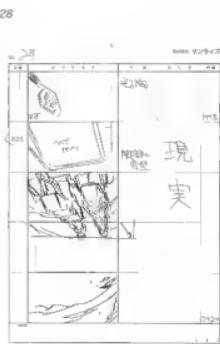
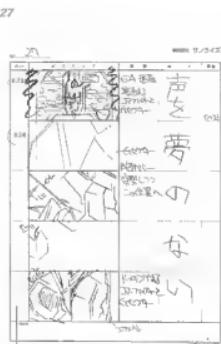
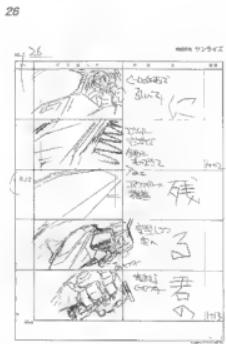
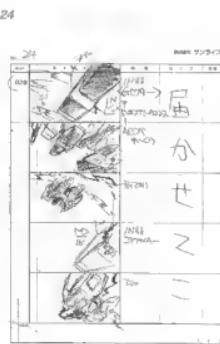
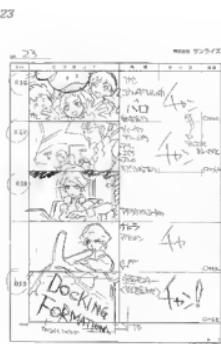
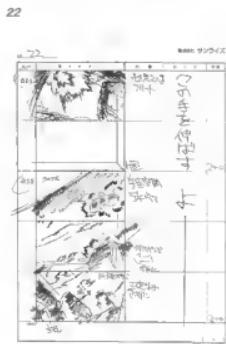
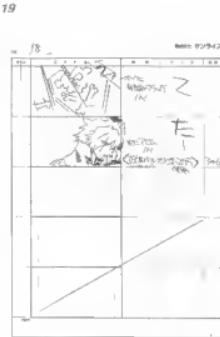
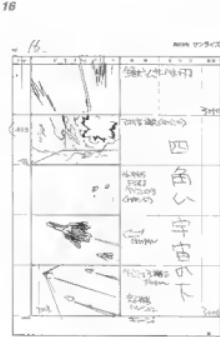


14

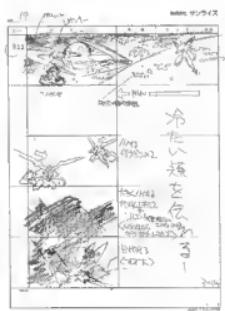


15

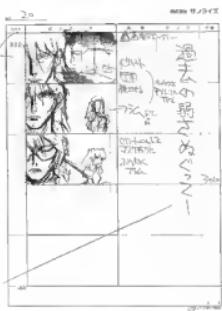




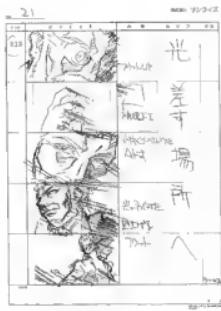
19



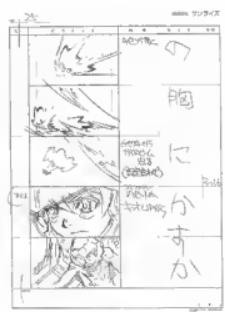
20



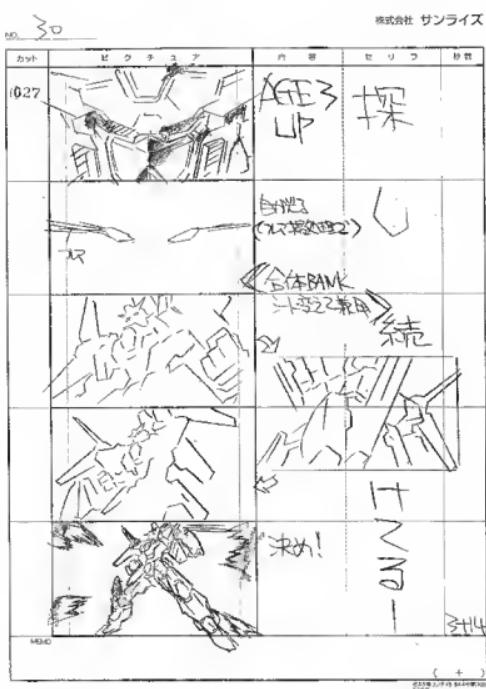
21



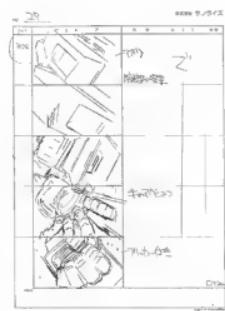
25



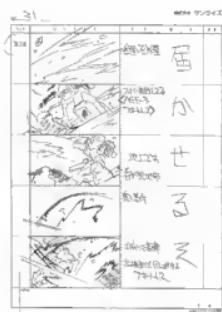
30



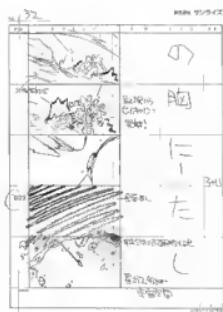
25



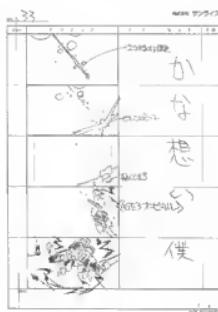
31



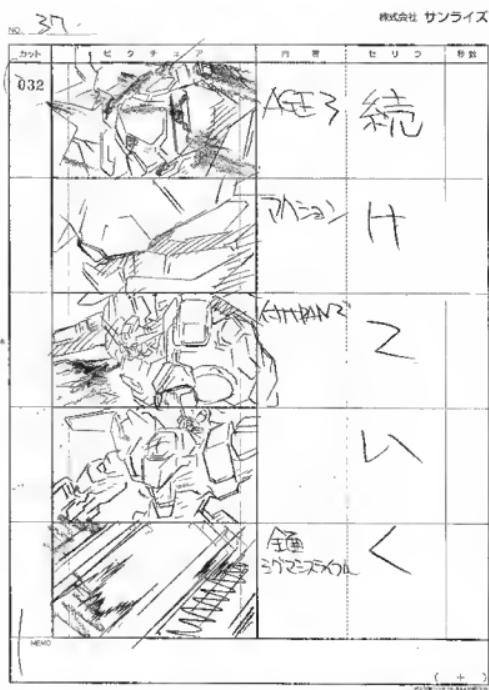
32



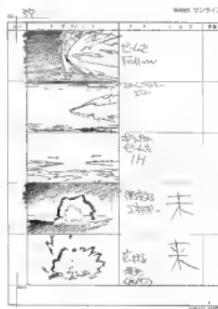
33



37



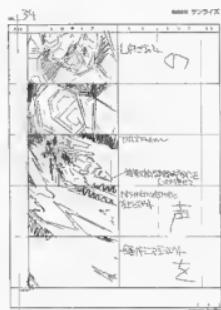
39



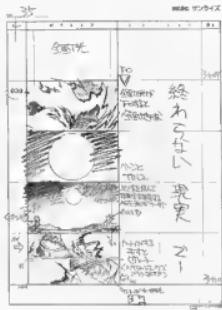
41



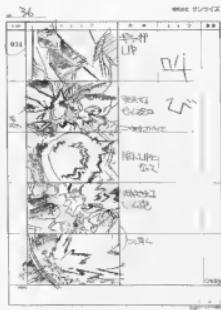
34



35



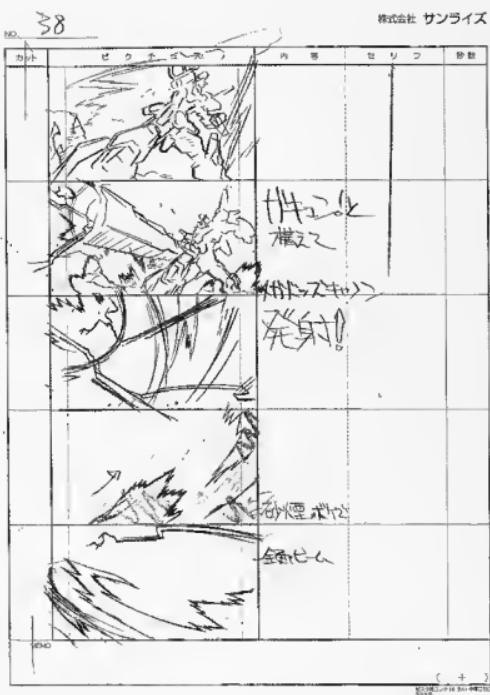
36



40



38





— ロボット大戦OG ノインスペクター DVD第5巻ジャケットイラスト(バンダイビジュアル) — スーパーロボット大戦OG ジーインスペクター <SRWOG PROJECT>





SUPER ROBOT WARS スーパーロボット大戦 OG

『スーパーロボット大戦』シリーズは、もともとプレイヤーとしても好きだったので、スタッフとして参加できるようになって嬉しかったですね。TVアニメーションを手がけることになった時は、人気作品ということもあってプレッシャーも感じましたけど、やってて楽しかったですよ。ぶつ切りの2クールだったので作業は大変でしたけど、やり切ったことで自信もつきました。



アルトイセン
ALTEISEN



オリジナルロボットのデザインに関して
は、自分はアニメーターなので、「絵が
描いても設定通り描けばカッコ良くなる」
というのを目指してデザインします。



ヴァイスリッター
WEISRITTER

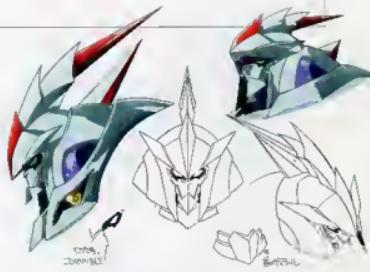
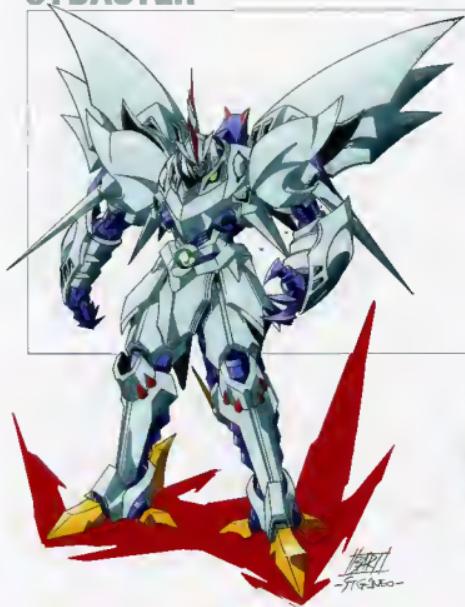


アルト・アイゼン・リーゼ
ALTEISEN RIESE



ライン・ヴァイスリッター
REIN WEIBRITTER

サイバスター
CYBASTER



アウセンザイター
AUBENSEITER



p.104のイラストは共作でレイアウトとダイゼンガーが私。アウセンザイターは山根さん、ゼンガーレイツェルが大雅さんです。ゲームの中のダイゼンガーは動かすのが大変なデザインなのに、座騎パンクとして何處も見られるものだから丁寧に作り込んであるのが楽しいですね。

ダイゼンガ DYGENGUAR



OGフルセイド第三弾 ～黒羽を纏な列ーヴースターハッタリ(ソルティ)～ スーパーロボット大戦OGフルセイド SRWOG PROJECT

ROBOT SOUL





原作:ロボットアーティスト(アスキー・メディアワークス) スーパーロボット大戦OG外伝 GROWL PROJECT

原作:ロボットアーティスト



コンパチブルカイザー
COMPATIBLE KAISER

コンパチブルカイザーについては、歴代の名作アニメのロボットたちと自分のデザインしたロボットが競演する、というのが目的でした。やられても嬉しい(笑)。

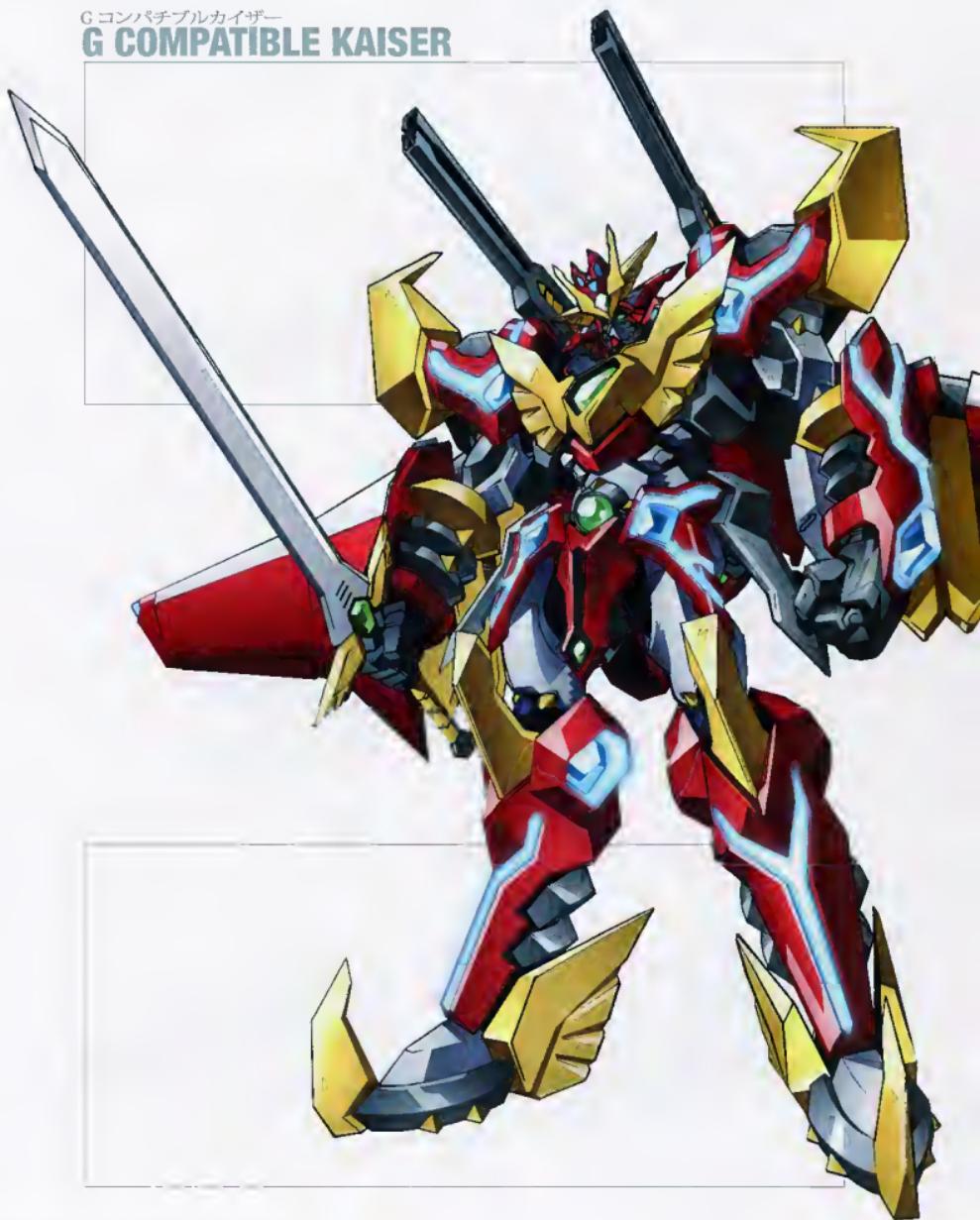




SRW
Gサンダーゲート
リザーブ
GTH



G コンパチブルカイザー
G COMPATIBLE KAISER





G コンパチブルカイザー
G COMPATIBLE KAISER

シュロウガ
SHULAWGA





SHULAWGA



SHULAWGA

ヌロウガ
SHULAWGA

MASAMI OBARI INTERVIEW

インタビュー

■きっかけは友人の英才教育

人気さんといふと見てて現場にいらっしゃる。お問い合わせですが、アニメーションの世界に入ったきっかけは、こので上りか?

大槻:実は高校生になるまで、アニメのことも業界のことでも全く知らなかったんです。小中学校の頃もアニメそのものもあまり興味をもてませんでしたから。高校生になって初めてアニメに触れたきっかけですね。専門の科がある学校に入りました。そのとき、たまたま横に座っていたのが、うるし原哲志君だったんです。

誕命的な出会いだっただんですね。

大槻:うそですね。アニメ好きだった段に、ベータマックスJG*いろいろと見せられました。しかも、ファンの間で作画が評判になっていた回だけを映してね。

それはほほ笑。 神の火を授けたわけだ

大槻:その中でも、『芦薺鋼太ダイターン3』第2話の「コマンダーネコスの挑戦」が凄かった。初めてそこで田田さんの名前を覚りました。「この人物の勘かがはるはこの人なんんだって強く思いましたが、かがはるはかがはるかな。作品の内容よりも、アニメーターの運の力というか、アニメートそのものに惹かれたんですね。

しばらくして、うるし原君に「アーリアンズがうらうらんだから、動画用紙に使ってみたいんです。そしたら、動画用紙に使ってみるカムラのC2-1000で撮影して貰ってみたいんです。そしたら、動いてみたいですね。感動しました。『アニメーションって面白い!』と。

たまたま横に座っていた人のおかげで、開拓したんじで

大槻:その他のウチの学校には彼のほかにも、アニメ監督の候美かわい君、渋野優磨君がいました。同年前でアニメーターになつた人がすごく多いんですよ。で、僕らこの出会いをきっかけにして高校の時、アニメの制作スタジオのスタジオ・ライフにオジジオの絵の担当を始めたんです。また、タツコさんとかナメプロさんなどにアドをとてスタッフに話を聞きに行く、というようなことをしました。

当時はスタジオアニメーターが多くてじゃないですか。室田さんとか高野一裕*さんとか、船越さんが始めて才能を発揮していた頃で、特に憧れてました。船越さんは二十歳で演出に船コンク、作画面でやられて、それを知って驚いたんで「この業界はこの年齢でトップにならなきダメなんだ」と。だから学生なんか恋愛に行くて発合しゃなくて、早くどこかでスクリプトに飛び込まないとまずいと思ったんですね。当時の自分じゃ苦労するだろうなとは思っていましたが、そこに縁縁や迷いはありませんでした。

現役のアニメーターのなり方とはずいぶん違いますよね。地方から入ってきて見込みの細いバイトのような形でステッヂで絵を描いて、なんていうケースも多かったと聞きます。

大槻:そうですね。まさしく漠然とした一人でした。ユースレス時代や劇場に現ぼらしがないかな……(笑)。

そんなことをやっているうちに、「うちに来なさい」というお話を方々からいただくようにならなかったんです。その後はもう、ひたすらに絵の勉強です。手際のほうは本当に平素できればいいやと思って、この日数だけだけは卒業できるなって逆算して、とにかく継ぎ書きで

メカやロットもそのほかに描かれてるんですか?

大槻:いいえ、人物だけでしたね。

珍るし用具本
アニメーター、キャラクターデザイナー、監修原作書、アニメ監修の脚本/リキサス「ラスチックトルコグーム『モンブランソーリーズ』ほか多数。

ルベーラマクス
ソニーが新規してた、ルベーラマクス SJ-30のこと。
1990年発売、「Jリリースの名前の出来」となったといわれる。

卒業研究功
日本を代表するアニメーターひとり。脚本の脚本のタインシング、監修、パースなどを監修する脚本作家がアニメーター個性的な表現を一級のファンにも込ませさせた。2009年。

船越亮介
アニメーター、監修、演出脚本。『グンゼレード・マーク』新創たる作画脚本『真月』月船など。

近江野樹
アニメーター、監修、『諸葛神グライオン』『スーパーC2』『宇宙飛行ヒカル』など、ゲーム『コスミック・ファンタジー』シリーズほか多数。

近藤一裕
アニメーター、監修、演出脚本。アニメ『魔界伝説アクロバント』『宇宙飛行ヒカル』など、ゲーム『コスミック・ファンタジー』シリーズほか多数。



●機動戦士Ζガンダム
日本サンライズ(当時)制作のロボットアニメ。1978年放送。監督は猪俣直樹、脚本は猪俣直樹、月野辰吉、吉田義和など。主人公は猪俣直樹。



●機動戦士Ζガンダム
TVアニメ「Ζガンダム」1978年 サンライズ作品。「無敵に立ち遅れる」といふ言葉とともに、他界に逝く月野辰吉がΖガンダムとの絆を語る中、主人公の少女が生きることになる。ΖガンダムはΖガンダムの絆を語る。



●機動戦士Ζガンダム
河合監修による新規コマックを実現する1985年のOVA作品。監修するイタロロボは有機的な描写と女性的フォルムが特徴。

■オープニング千夜一夜

「アニメーターさんって、自分で印象を受けた作品のが胸に残るヒットに拘りて『自分でこんな作品を作りたい』という想いを抱いてるやついるものだと思ってたのですが、主人公の場合は少し違うんですね?」

大畠:僕はどちらかといつて、オープニング(OP)アニメーションというものに強い印象がありました。本稿の400カットに対してOPで90秒・約30カットでそれを表現できるじゃないですか。学生時代は国際映画系作品のOPアニメーションを割るのが夢でした(笑)。

しゃあ、かなり多いからやりたいくることを手がけることができたわけですね。

大畠:はい、最初は『機動戦士Ζガンダム』のOP(前回からです)ね。

多くのファンからお読みの名前を初めて意識したのが『Ζガンダム』で、その後この人気になって勉強を受けたのが『機動戦士Ζガンダム』のOPでした。

大畠:『超限競走ダンクガーナ』の頃って、僕は僕がTVシリーズという仕事での契約の多いやうな窮屈さを感じて退屈感なんです。予算やスケジュールの制約的でいつまでも思うように付けられないし枚数も制限されちゃって、ストップを断じることもあった。そんな時に『戦父』『イイサー!』に参加して、『イイサー!』の芦原容子が手がけたオーファーだったって、『ドラングナー』の仕事といたなったのよほどの軽鬆を感じた後でした。『イイサー!』の芦原容子が手がけたオーファーですね。『ドラングナー』の仕事といたなったのよほどの軽鬆を感じた後でした。

『イイサー!』は『機動戦士Ζガンダム』の前回で終わってました。

『Ζ』シリーズで抱いていた、良し悪し、そこそこつけた(笑)ですね。

大畠:そうはいっても、ロボットアニメの大先輩刀が手がけるサンライズ作品のOPはどうしてもブランディメージが強烈でしたから、「なにか変わったことをやがなきゅう」というフレーズがありました。金田さん手がけられた『Ζガンダム』3話もそうでした。牟利沼聰さんや吉田義和さんの『蒼き魔女SPTレイズナー』、それに『魔動戦士エグゼイド』の『魔導恭姫』さんとか、みんなタイトルと画面にクリエイターの名前がすがりつい浮かび出てしまう。勝手とうき対抗しようっていう以前に、目立つためにはやっぱり飛び道具しかないっていう意識があつたんですね。今までのやり方から一歩踏み出しました(笑)。

幸い當時のプロデューサーの言葉(率直)に「任せよ」とおっしゃっていただいたので(笑)。

おひり:純:「カノコイ! ついて! インハクト!」がありました。

大畠:あのOPは作画監督で絵コンテを腕らませて動かしながらやってるんですね。それを演出さんがコマのまん中の内 容に見しらうので、作監チェックの段階でまた自分で戻したりとかやってました(笑)。上昇するドラングナーのカットは原画ではもっとフォーメーションを頼んだりする予定だったんですね。

原作には表れないところいろいろなアイデアが出ていたんですね。

大畠:影の流れ方や色にも意象を出させてもらったりしました。桜の色も提案したり。あと、コクピットをセル探しにしたかったんですよ。基本ルールではBG(背景)抜きなんですが、もっとアクティブに表現してみたいくて。

しゃあ、動きに合わせてコマとかがガーッと並んでいくのが良かったです。

大畠:しかも設定画に1-10のコマ数のティザーテーナル的なものを加味して描いていましたからね。作業を始めた頃は設定が完全には出来てなかったんですね。監修やアーティストの設定もまだ決定権がなくて、あたしたのはラフ画くらいだったんですね。

それ(笑)、初めて今曲的に併せてでもいた ドラングナーのOPはとこども作り込みたんですね。

大畠:自分は金田さんのOPに連れてアーティストになりたいと思つたので、今でもやはりOPをやりたい、頑張りたい、となる運営のエピソードではないですが、OPで素晴らしいと我々は30分TVの前に打付けになってしま(笑)。

たしかに(笑)。

大畠:『宇宙の騎士テッカマンブレード』の時もそこを意識しました。あれは原の『宇宙の騎士テッカマン』をマージュして、自分版『テッカマン』を作ろうと思ったんですね。だから『テッカマンブレード』の資料を見て実はほとんど見ずになつたんですね。あのポーズにしても、ボルテッカのマークとか、アップになつた後毛があって目があつてとか、前のテッカマンのアイコンですね。設定では、確かにあれ片目メガなんですが国目にして、本稿でも山根(理宏/まさひろ)さんたちが大喜れして面白がったですね。

ナカマンブレード:今はどちらかありますよね。

大畠:『テッカマンブレード』はよく『DETONATORオーガン』みたいでいいわけですねけど、もともと「オーガン」みたいにしてくわって依頼だったんですね。でも、「いや、テッカマンにしますって」って、ああいう形になりました(笑)。

◎ONA

オリジナルビデオ・アニメーションの第1話にTV放送や劇場公開を経て、ビデオデッキやDVD(初回)などの形で販売される作品を指す。ビデオ媒体がほぼ実現した現在でも両端の形態の作品をOVAと呼ぶことが多い。販売がまだOVAという形のみで販売される事もあった。

◎ONA

TVシリーズ「1982年 サンライズ作品」監督は猪俣直樹、原作のOPには不適のハイライトシーンが挿入される事も出でていました。

牛乳牛乳

アニメーター、監督、脚本家、「A KITE」THEZZO FORTUNEなどで日本のから生まれからもいる評論家を受けている。

◎吉田義和

サンライズの初回作、「機動戦士Ζガンダム」制作時 はプロデューサーとして活躍を始めた時期で(笑)。

◎GOTVの原題

TVシリーズ「1982年 サンライズ作品」監督は猪俣直樹、原作のOPには不適のハイライトシーンが挿入される事も出でていました。

◎吉田義和

TVシリーズ「1982年 タカラコロ作品」1975年の『『魔の船』』と『アラヤン』は世界観などを同じにする。脚本が吉田義和ラダメルの得意で、外洋冒險船魔船は変形能力を併せ持つ謎のロボットを演じて楽しむ船。

◎山根理宏

アニメーター、ドミニックデザイナー、番組シリーズで 大きなことをこなすキャラクターやアクション、現在も多くの作風でアカザイム、及びメカ作品を手がけた。

◎DETONATORオーガン

1991年放送されたOVA作品。「宇宙の騎士テッカマン」(1975年)のマージュ作品で、原作は猪俣義和。



■ 独自のアニメ技法の確立

「僕はどちら人気機関かがいいじゃったように、中国では『あの』アニメーターが登場していることをファンはアニメ誌で選別して、お気に入りのものを選んでいました。トラダダーラの『P』以降、人気機関は以前よりも増えて日本で選ぶようになったわけですが、心地よい動画のタブレットなどはやはり複数の過去のアニメから学んだりしていましたから」

大張: それだけではないですね。自分の中の感覚的なものが大部分なのですが、それプラス歌舞伎とかプロレスとか、そういう筋書きで描かれていました。描めの部分とかもうでですね。「シンケンジャー」のOVAで初めてダンケーラーが1コマで動かしたんですよ。剣を投げたところですね。あれは面白かったな。

細き込みとか細かく書いたんですね。尼を着いたときにワントン帽込み込むサマハーンションの動きとか。

大張: ああいうのはTVじゃできなかつたですからね。当時はビデオグラムを見たのが筋書きの今までで見る筋書きが残るっていう意識がなかつたので、そういう意味でもいろいろ実験ができました。

それで、キャラクターはかなり凝らした作品だったと思います。ボーリングや駒の中国的ではね

大張: スーパーとリアルの間にいる感じがしたんです。でもそんな機会でサンライズの「レイズナー」とかもやってて、向こうは枚数も使っていましたから。こっちは自分の筋面なんかで、さくらが付けるのに省略されちゃつてしましました。黒田治治「監督って、今でもお元気ですか?」で、復讐たる信条があるっていうか、地元に愛想がないもんです。「学じだからこそ無茶をしやいけないって。誰かが吹出した!カットを入れると、ほかのカットとのバランスが崩れてフィルム全体がおかしくなるからダメだって思っしゃるわけです」

そんな脚本の用意も、ハースの用意もほとんどはすでに人気者らしい劇情が完成出でますよね

大張: このときは18歳なので、まだだですよ(笑)。

「ロボメロ」をカモよく見せる方法論をすでに、心地している気分します。誰かに二つ折りで見付かっていたわけではありませんね。

大張: 監修からは本当に「好きにやれ」「任せせる」といわれてましたね。設定に不利を勝手に描いて「これ、使えませんかね?」などと心配していました。でも、そのノリが「ダンケーラー」だったんですよ。あれは村上克己先生にも「シンケンジャーが持を持っててびっくりしたよって言われましたからね」

あのダンケーラーを子供して描かれたのはほかから、あの監修と内心熱い合せ技は素晴らしいですね

大張: 収斂が使いないということもありましたから、ね。戦士アランが乗るブラック・ウイングの足形シームもそうですが、戦騎士合体もデザインを含めてたくさん描かせていただきました。最後のシーンは自分の原画なんです。彼は良いキャラクターです。『スーパーロボット大戦』シリーズで両度で描かなかった。

『いいのか!』でプランを吹いているようななりにならいでいることがあります。あれは人気機関が指定したんですか?

大張: ハイライドブッシュですね。あれは特徴効果の担当さんと相談して、入れる場所を決めていて描いているんです。そういうカットは頭でデザインがわかるとキャラクターが吹きにくやすくなります。デザインの力があるとキャラクターが吹きにくいで、境界線だけ描いておいて仕上げてもらいます。

色指定も人気機関か?

大張: そうですね。画面全体を色がどう支配するかっていうのを考えながらやっていますね。

尼もロボを揃うときに重宝なんですね。

大張: 形の付け方でロボットの表情が変わってきます。マスクを付いている勇者系のロボだと、別にハイライドのラインで思ひもしない正義にもなる。そこはすごく気を遣って描いていますね。

シンケンジャーは胸内、動かないことが多くてですぐ、たまに動くすごい良い動きをする 合体ロボにしても、たたかって倒すわけではなくて、たとえ子供が机から机の間にタブレットが机から机に飛んでしまったんでしょう?



十番机大暴闘ガルゴイー
(1977年のOVA)。監修するロボットを主役とし、1970年代スーパーロボットのイメージ的要素を統合させている。主題歌は水窓一郎、鶴江泰子。コスプレで見られる。

■ 畠田辰也
アニメ監修、演出家。監修作は『超駆動神ダンケーラー』『横山大輔 三四郎』など。演出: 松ココロなどに関わった監修も。著書『超駆動』。

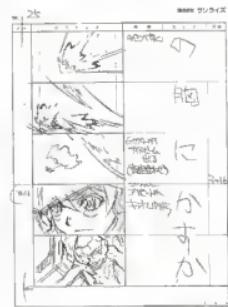
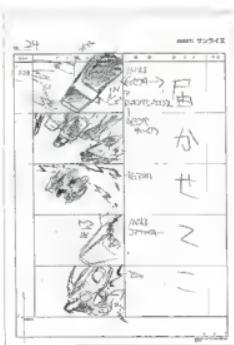
■ 村井泰司
アニメ制作、演出家。『ジム』も含め多くのアニメの監修、脚本を手がけている。

■ 黒田治治
脚本家。脚本の初期のものやロボット系の主題歌、劇作音楽を数多く手がける。

■ 田村泰弘
アニメーター、監修、キャラクターデザイナー。TVシリーズ『アーヴィング』、OVA『メガローン23』『超駆動ダンケーラー』ほか、多数。

■ POP CHASE (Re:Playフェイバー)
1980年OVAで『アーヴィング』シリーズの1つ。原作、監修、脚本、キャラクターデザインの監修者は九川徳弘はじめのこと。

■ 沢久保敏之
アニメーター、監修。OVA『クラマシック M-66』『ジミーの色彩的な冒険』(1993年に制作された第三部のOVA)ほか。多数。



米OCP社コンテ「機動戦士ガンダムAGE」

木暮:OVAの『銀河大戦ダンカイオニ』からですね。

あらわす力や、描く力、描く力などを、

大張：音、効果音をやっていたので、そこから来ている部分もあると思います。また、役者がカメラの位置を把握してそこに向かって演技しているところなんかも意識して取り入れています。

內蒙古民族大學學報

大張：動きを捉えきれないでプレーのところ、たとえばドランナーのQFのフルゲンのカットは自走り打って計算してカメラをねざと動かしています。ああいう手プレー感っていうか、カメラで対象を追いかけるっていう表現は新しかったと思います。

なるほど、綱のカットって口を盐蔵ですかからね。『』
ヒヂカが音波攻撃を始めた頃だったので、人狼さんのアクション
もコマになり、生き残りたりしてました。

大張:僕は6コマとか8コマのカットを使ったりするんです。原場作品でも6コマのカットをインサートしたりしました。けど、音農さんには「やめてくれ」といわれましたね。短すぎて音が入れられない、こぼれちゃうからって(笑)。

全体の流れの時にちょっとここインサートがあると後で述べたところがいつかある。渾身感か!がいつかありますよね。口では迷い切れないで、白壁には残ります。そういう部分は段々に松原コニに届いてなかつたとして、人気さんか!山口さんどこかでてきたみたいでどうや?

大張: そうですね。あまり好き勝手やってはいけないとも思ってるので、すごく葛藤しながらでした。ただ、こちらも演出的な主観で原画を描いているので、鈴コンテで「何でこうなっちゃうのかな?」って疑問を感じると、「本当はこうだろ!」って変更

ちゃつたりしましたね。
OVA『ダンガイオ～』の1本目で初めて絵コンテ切ったんですよ。120カットかな? 合体シーンから決着つくまで。しかも原画も全部自分で描いてるので、初めて本当に自分で絵

その「ガンガイオ」で変形するときに、後ろからカメマサがぐわーっとくる演出がありますね。機動戦士ガンダムA(ア)のEPでも使われてますけど、あれは迫力があります。勇者シリーズなど、ほかの作品でもこの演出はずっと引き離がれていますよね。

大張: その作品のスタッフにも訊かれますからね。「使っていいですか?」って(笑)。

人気さんの特許なんですね(笑)。あれは立体感とか空間感覚が強い

大盛「ダンガイオーラ」の合意シーンは未完成なカコ良さを出したかたなんですね。足はついていますが、あんたの、強がりで入ってないでテク足ですよ。動かさむとできるだけ速く、かくすマジウム感がある間表現がやがたかったです。」「サイキック」斬、箭の丸も大宇宙刑事みたいでした。実はあのシーンの作画をする際、事件を隠してアシランダムが興味、興ったんです。次辺昭明先生の作られる絵はもともと大好きだったんですが、先生が絵コンテを元に作ってくださった曲が紫電飛しくて。

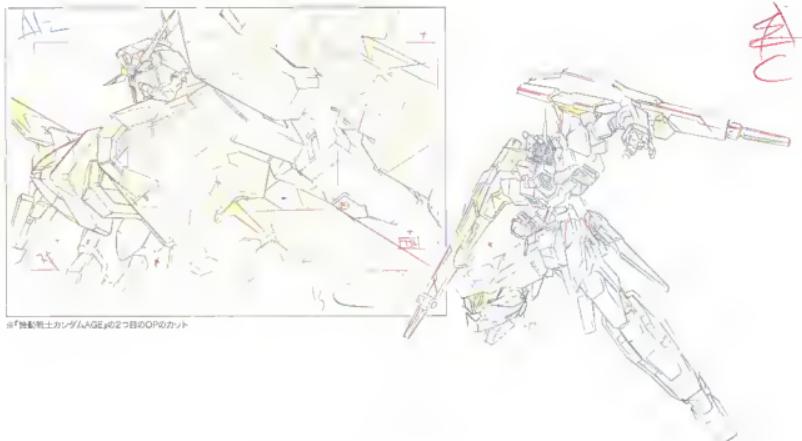
ダンガイオー、はめあ付録的(けいへうめい)ことをやつてますよね。一度読んでト算するロケットハンチとか、それに、山動感覚やワロットアニメってあまりなかったですよね。

大須:本当はレイアウト時にもっとたくさん書き込んであったんですよ。羽黒の横断歩道とか当時あった電話ボックスとかも描いていて、本当はもっと密度が濃いんですけど、残念なことに背景さんのほうで塗り落とすちゃいました。真剣白羽通りのシンボルナリオ通りじゃなくて、すべて自分のアドリブなんですよ。

ヨシタの仰揚天下! 月子の天下! 通合天下!

大張: 平野俊弘“さんに「合体から敗退続了出来まで、120カットで決めてみせろ!」って言われまして、頑張りましたね。それが罰則されて監督もやらせてもらえた。22歳で監督デビューさせていただいたんんですよね。僕が業界の最年少かと思ったんですが、実は『POP CHASER』で北久保(弘之)さんの方が

あの地図の入り口ってそれ自体がテスト的で、着手に一本筋を引いてしまう。これがいい。



■ロボットのキャラクター性

人間(じんじん)の場合は、それだけでキャラクター性を差別に持つといふのがあります。スタイルやポーズは、やはり人間のものが基準になっているんじゃないでしょうか?

大張: そうですね。自分は人間の骨骼から船型をしているので、それを絵に落とし込むんです。スージックターーが中でいて、それに寄ぐるみを乗せている感じでしょうか。人物にしても同じで、たとえば「バルクライターズ 總合伝説」のテリー・ボガードも同じ感覚で描いています。

船を動かしたい、というところが弱点というお話をしたり、そのアクションを見渡すのが、人の骨格をロボットに落とし込むという手なのですね。

大張: 動きについてもそうです。でもやっぱりロボットは船ですね。「ダンクーラ」の時に村上(亮児)先生にも「ロボットの脚は美形に仕切ってもらいました。自分のデザインの脚型」などと書いたのです。

その時から、ロボットは人間(じんじん)にとってキャラクターそのものだったんですね。

大張: 村上先生は描かれた面に対して、「格好悪い」もしくは「オールOK」、絶好いいってどちらかしない。さちっとダメ出してしてくれる大先生のデザイナーでしたね。自分は単純に先生のファンなので、それが嬉しい過ぎて、かつ仕事をして面白かったんですね。ちなみに「劇場版『ダムクーラノヴァ』はコラボレーションで作られたデザインなんですね」と、ヒーマロイド時代の映画部やリバースは、村上先生ならこうすると思ったみたいですね。あれは結構楽しかったです。

人間(じんじん)はよく評議にないディテールをメカに追加したりしますよね。あれはほんとうに技術でやるようになったんですか?

大張: 「ダンクーラ」の時に、スケジューが激しくてぜんぜん動かせなかたんですよ。その代わりに止め線の密度を上げるためにとにかく描き込もうと思ったのが最初ですね。丸い穴を開けたりハッチを描いたり、モールドを追加していったんです。

たとえば松本芳子さんとメーター、岡崎裕さんなどなど、或のメカデザイナーにはそれぞれに「必殺技」がありますね。

大張: 自分のはたぶん、例句にハニカムバーンのハッチだと思います。勇者シリーズでも使われたりしています。

岡崎とか宮中の脚の内部構造的なものを描き込まねることかよくありますね。あれはほんとうにそこから身を離さないのでしょうか?

大張: 旅行先で遙かに遠い時や温泉入ってる時に、「ああ、こうしようかなって、思ひくことは多います。自分が過去に体験したのからインスピレーションが湧いてくる感じかな。でも、たぶん自分の中にあるもののが90%くらいしか出せないと思います。本当はもっと面白いことを考えてはいるんですけどね。そこをどうやって形にしていくのが自分的には課題ですね。やっぱり、オリジナリティとか個性を出していきたいですからね。

オリンナリティっていってるのは骨格にあるスヒリットなんですね

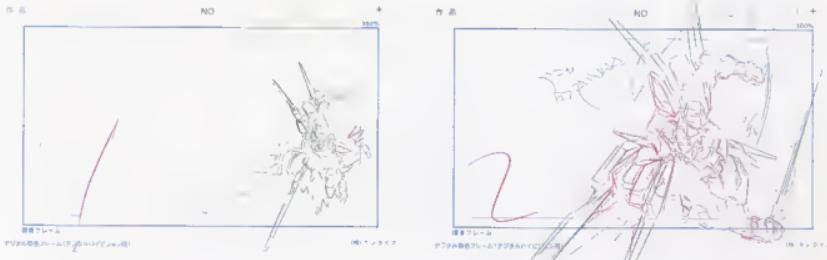
大張: あまり人のマネはしたくないです。メカというよりはロボット、特にスーパー・ロボットが好きなんですね。キャラクターも描けますけど、やはりロボットが描いてて楽しいんです。動かした後、派手で回転映えしますね。



市原の描き下ろし
TVシリーズ「2002 サーライズ作戦」勇者リーズの第三話で、主人公・高橋見立が本体の勇者ロボの形となり、魔羅魔(レッドロボ)となつ。

市原の描き下ろし
SNKのゲーム「魔羅魔」の登場キャラクター。これを書くとアーニャ(バルクライターズ 總合伝説)「大貴族が監督、キャラクターデザイン」では主人公として描かれた。

作風



■二次元から三次元へ

人気さんのメカの描き方って、アニメ史上に残る一種の発明だとうんざりす。次元通りに描いていたら普通のはボットになっていたところを、力量で描くという手は、勇者シリーズはそれが結構なく発揮していると感じます

大張：勇者シリーズって、当時は今みたいに評価されるなんて思って描いてなかったんですね。今思えば80年代は勇者年の年でした。

尼井メカーも当時のロゴットを今どんどん商品化しています。しかも、当時の画面に残っていたナティストを盛り込んで、やっと立体が人気さんの内に近づいてきたって感じですね。人気さんの時は、自分の手で描いたものが立体化されるというのいかがですか？

大張：もう、残してしまったのがないですね。コンバチブルカイザーやカブローデザインなどはも残しました。何度も監修しましたが、いざナティストにはまったくバーザを見て「やったな！」と思いつきました。あと、同じ組合会が好きなので、扱わった作品の組合会にも感謝しましたね。最近には、自分のデザインじゃなくてではアレンジしただけですが、今後自分のデザインが100%反映されて組合会になら選高だな、と思います。自分の夢ですね。

立體物のフィロワーも多いですが、実際アニメーターでも人気さんの物を意識していらっしゃる方が多いんじゃないかなと思うんですが。

大張：リスクを取るのはもちろん嬉しいです。そして、もつとロボットを描く人を想えて描いてますね。やっぱアニメは手描きのロボットにものと頬張ってもらいたいんですよ。だからスケルトも、素地で2Dやりました。

3DCGで描かれるロボットではちょっと物足りない、といふ声も聞きます

大張：やっぱ手描きがいいということもなんでしょうね。でも、手描きのメカニック作画は非常に手間がかかりますから。それもあって3DCGで量産で描くようにしたい、という流れも見えますね。

そもそも「あくまでメカを描ける人が育ちにくい状況になってしまった」と、昔はアニメーション作品で玩具メーカーがスケルトをしていて、必ずボットが作れてきたのですけど、今はそうでもないですからね。子ども向け作品にはまだ多いけど、それもほとんど3DCGになっちゃいました。

大張：そうですね。『超変形シャイロゼッター』に出来た「メラメラガーラ」のデザインで参加させていただきました。

『メラメラゼッター』は門脇3DCGなのに、人気さんの口がだけ全部3Dでやろうって思って。キメライガーの刃薙場シーンは山田さん自ら作画してくれたって、やはり手描きの良さを再認識できました。次は自分の作品でやりたいですね。

大張：自分がやるならこうしようっていうプランはありますよ。いずれどこかでやろうって思ってて。キメライガーの刃薙場シーンは山田さん自ら作画してくれたって、やはり手描きの良さを再認識できました。次は自分の作品でやりたいですね。

大張さんの描かれるアニメーションだと、背景のシーンを見て本当に感動を感じるじゃないですか。カラクのブリトからもそうなので、そういうアプローチをしてみたいと思います。『スープーロボット大戦』シリーズでも、リオンとアスラは3DCGで描いてけど、ロボだけは2Dでこだわってやつたんですけど、あれをもっと進めた感じですかね。

—— 戦艦のようなものであれば3DCGいいかなと思いますが、やっぱり手足があるロボットよ……

大張：SRXはさすがにちょっと瑕が多かったので、3DCGと2Dのハイブリッドにしました。コアのロボットは2Dで、プラスパーズは3DCGなんですね。そういう感じで2Dと3DCGを組み合わせているんです。

すでに3DCGの方向でもいろいろと実験をされているんですね。

大張：実験して、確証が得られたので次回の台本の作品で実験したいと思ってます。みんなはそれをカットにかけて、これは3DCG、こっちは2D、と分けて作りたがるんですけど、自分としては画材の1つとして3DCGを使いたいので、カットのうちどこまでは2Dで実行だけど、ここからは3DCGで、という感じで項目なく融合させると面白いと思うんですよ。

あくまで物の面白さを重視して、使い分けるわけですね。

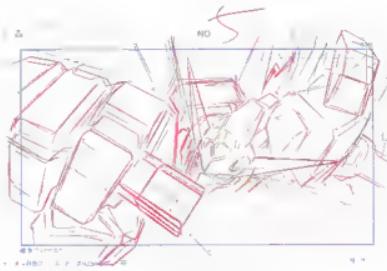
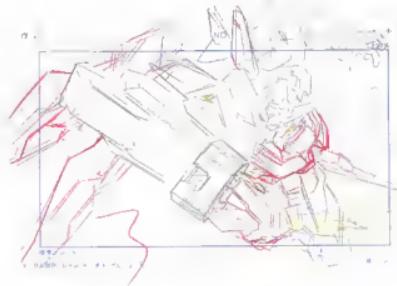
大張：『スープーロボット大戦』シリーズでは、合体モードのバースエフェクト版というのも実現しました。SRXは昔が勢い上がった「大戦プロボーション版」モードを3DCGの監督さんで作ってくださって(笑)。後半に出てくるのはこのバースエフェクト版のロボット。



※コンバチブルカイザーや「スープーロボット大戦」シリーズなどに登場するオリジナルデザインのロボット。

実験させた結果、オーバーラップで描かれた3DCGの中のTVアニメシリーズ、白駒組がロボットを変形する「マルチアーム」で、東京の車流量が最も多く盛況です。

※※※「スープーロボット大戦」シリーズなどに登場するオリジナルデザインのロボット。スープーロボットでもあり、リアルロボットでもある。



■業界はロボット絵描きを求めてる!

メイを描きたい!と想っている人たるに對してアドバイスなことはありますか?

大張:好きに描いてほしいですね。決まった方法はないので、自分の美学を信じてやるしかない。そうでないと新しいものは生まれないと感じます。

ずっとマキばくかりビッグだと

大張:確かに自分のフォロワーさんは多いのかもしれませんのが、そこから一步突き抜けて新しいものを作ってほしい。自分が二十代の前半で作った「勇者プロポーション」といわれるスタイルが現在までずっとそのまま生きているでしょう。新しいのが出来ないで、これはマズいと思っていんんですね。これで代わるものを作らなければ3DCGじゃなくて、2Dでやってもらいたいんですよ。

人気さんは3Dほど3DCGをやってみたい、色々やりますけど、ごとにやるつづれつづれってありますけど、3DCGで2Dの协调している表現を目指さることは思いますが

大張:3DCGはプラン化が難しいんですね。これはこのスタジオで僕が作った3DCGだ!っていう能性が出来にくい。エフェクトのフォルムも簡単にコピーされて、すぐみんな同じになってしまうやうなわけです。

ということは、手描きにこなるのは、個性を出すためですか?

大張:そうですね。若い世代から才気が出てきてほしいですね。「スーパーバロボット大戦」シリーズの開発現場が頑張っていて、あそこのアニメーターとかクリエーターからすごいのが出そうだなと思ってます。自分もコノチブルカイザーとかやって、スタッフとして開発現場を見ているので「新しい、この人!」って、本当にビビる人はいますよ。絵の描き方とかエフェクトのフォルムとか画面のタイミングとかが妙に過ぎて、あの界隈で確実に何かが起こっている感じます。

・ottiさんをアニメーターに引ひき取ってきては?!(笑)



半路次スバロボット大戦OG
「スーパー・ロボット大戦」シリーズのうち、オリジナルのキャラクターやスカルのあとで最も売れたシリーズの第2弾、初回限定版の作品であり、画面の絵画が壁紙作成よりも圧倒的で、よりダイナミックな演出が楽しめる。

しゃあ日本!のクリエーターかそこから出でてくるかもしれないんですね。人気さんは、ダンクーラーのとまで!10歳とかの頃でありますね。當時は、こいつ持えるから使っちゃおう!っていっしょでしたのが今はないですよね

大張:そうかもしれませんね。でも、今、身边に昔の自分みたいなのがいきばむと思いますよ。

人気さんは30年近くキャリアがありますが、端から見てて迷いがないように感じらるんですね。絵が描かれていて人気さんの作品は定期的に販売までずっと、一本の筋で販売しているような気がしています

大張:カバー制作ではなく、キャラクターモチーフやついた、演出も経験しましたから、変化を楽しめたのはあります。

人気さんはアニメーターとしてこれまでやってない、やり残していることってありますか?

大張:薄桜鬼は楽しかったので、時代劇ものというか黒糸ものにもまた参加したいですね。

時代劇も週刊としては古ですけど、前田のけんとしてほん頃頃だったりしますよね。見得の切り方などもどうぞうすい。そういう意味では人気さんがやつたら面白いものを見らるるな気がします

大張:ボットものと同じものもありますね。新規劇が好きなので「薄桜鬼」は特に面白くなっているんです。

新しいキャラのお仕事ももちろんですが、大張さんはぜひお絵描きボットが向きますような作品もやってほしいです。それがないとロボット文化が流れないですから

大張:自分はデザイナーしますが自分はデザイナーではなくて、あくまでアニメーターなんですよ。だから、そこにあるデザインをいかに動かすかが大事なわけです。同じデザインでも動かす人によってまったく違う出てくる。そこがロボット作画の醍醐味ですね。これからも、己のスタイルを極めるべく、努力し、達成したいと思います。

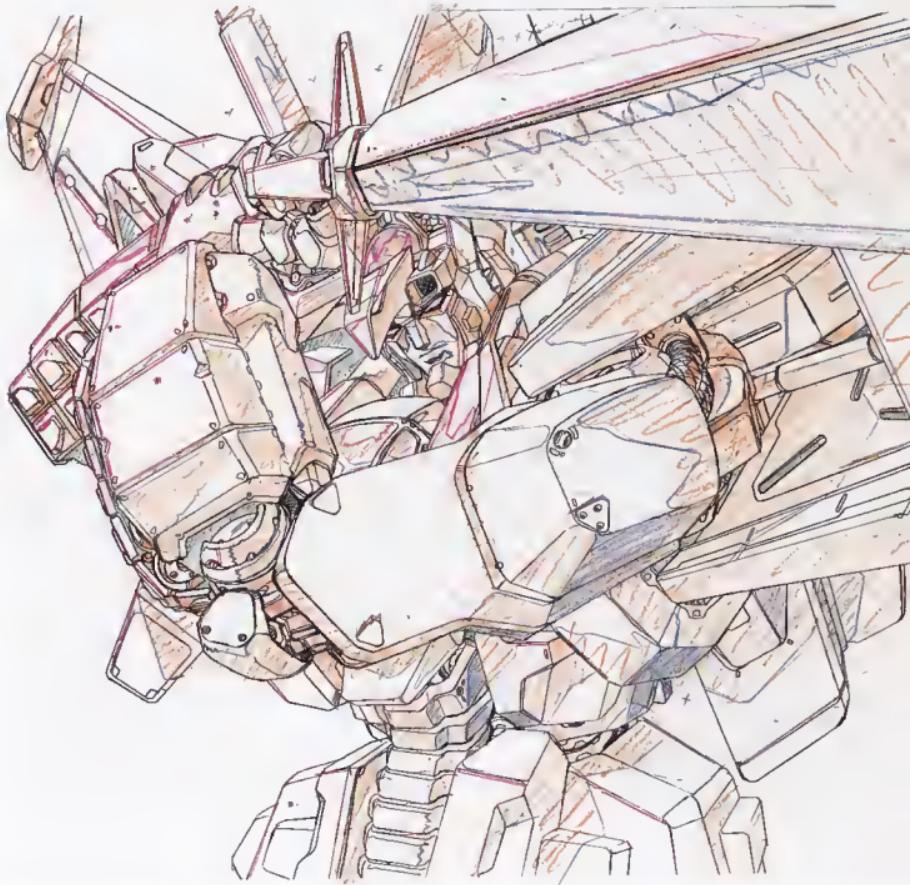
今日はありがとうございました

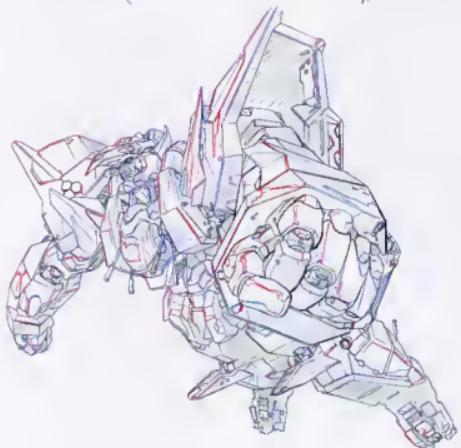
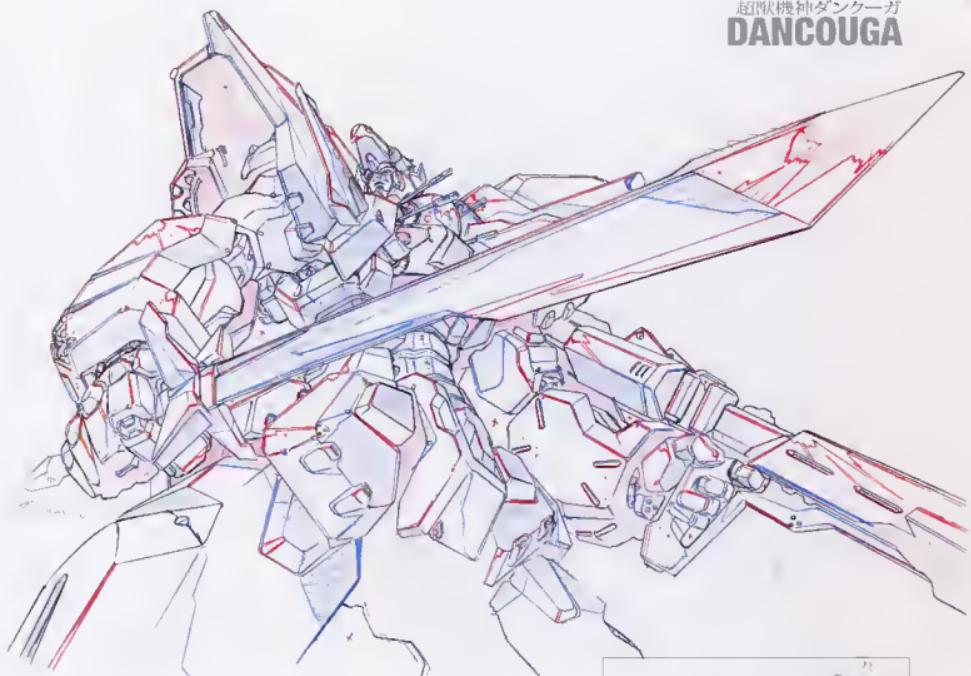
大張:皆さん、自分の画面を手にとっていただけてありがとうございます。

OBABI MASAMI GROUNWORKS

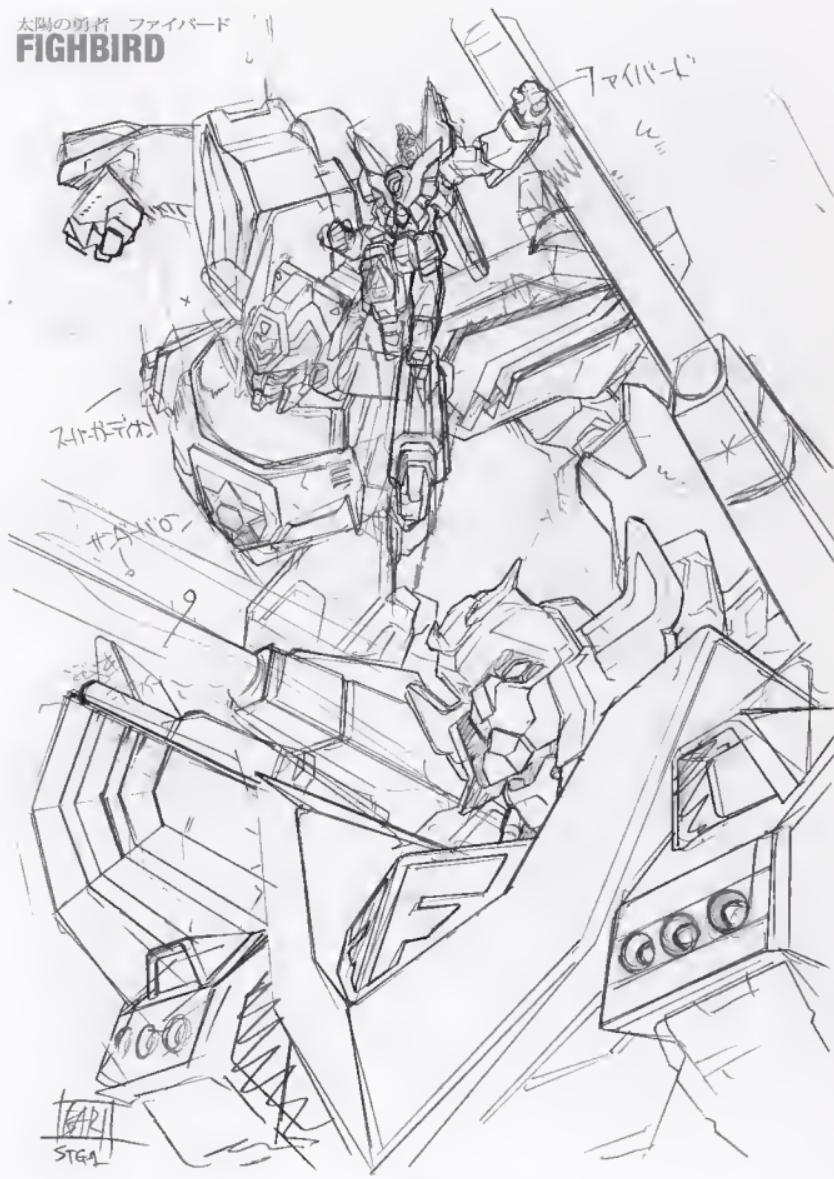
原画集

ここに集めたのは、大張正己によるアニメーション用原画である。原画は最終形である映像作品に至る絵の設計図でもいうべきもので、我々が普段、大張正己の仕事として目にすることなく仕上げられた映像やイラストといった完成体とはまた違った魅力に溢れている。絵描きがエネルギーをぶつける「過程」の記録であり、見る者にある種の生々しさを訴える。ロボットの絵を上手く描きたいと思っている人たちも、この原画から大人に財産を授れることだろう。原画は完成型ではないからこそ後世に残りにくい。このように当時の原画が残っていることは大変貴重なことだ。



超獣機神ダンクーガ
DANCOUGA獣装機攻 ダンクーガ ノヴァ
DANCOUGA NOVA

太陽の勇者 ファイバード
FIGHBIRD

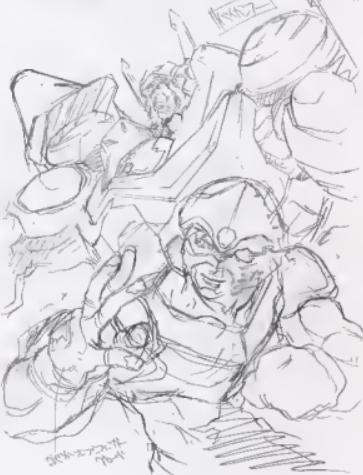


伝説の勇者ダ・ガーン
DA-GARN

ダイターン 3
DAITARN 3

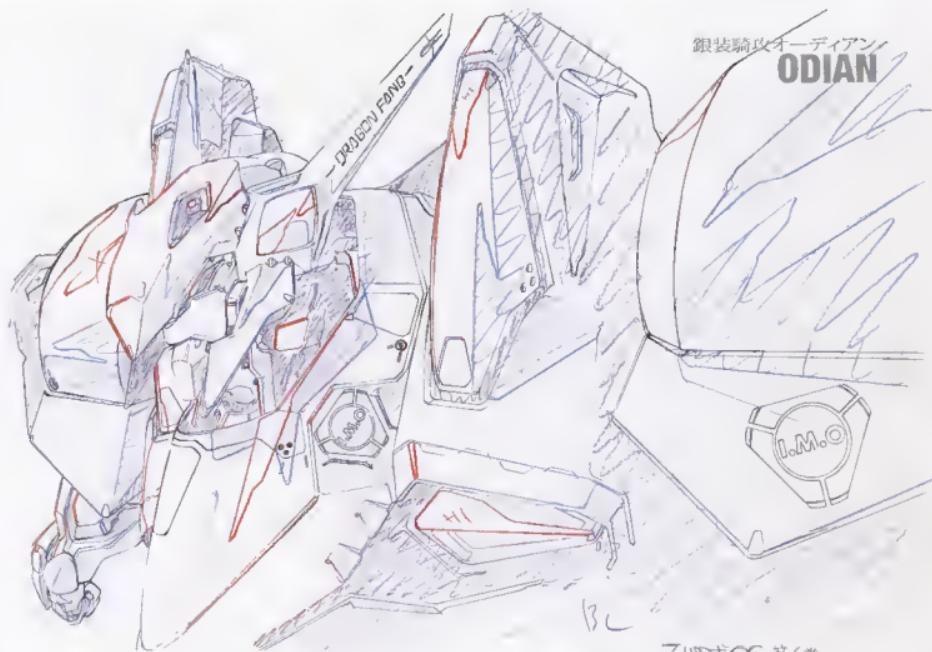


マシンロボ クロノスの大逆襲
**MACHINE ROBO:
REVENGE OF CRONOS**



破邪大星ダンガイオー
DANGAIOH





銀装騎士オーディアン
ODIAN



スーパーロボット大戦 OG
SUPER ROBOT WARS



機動戦士ガンダム AGE AGE

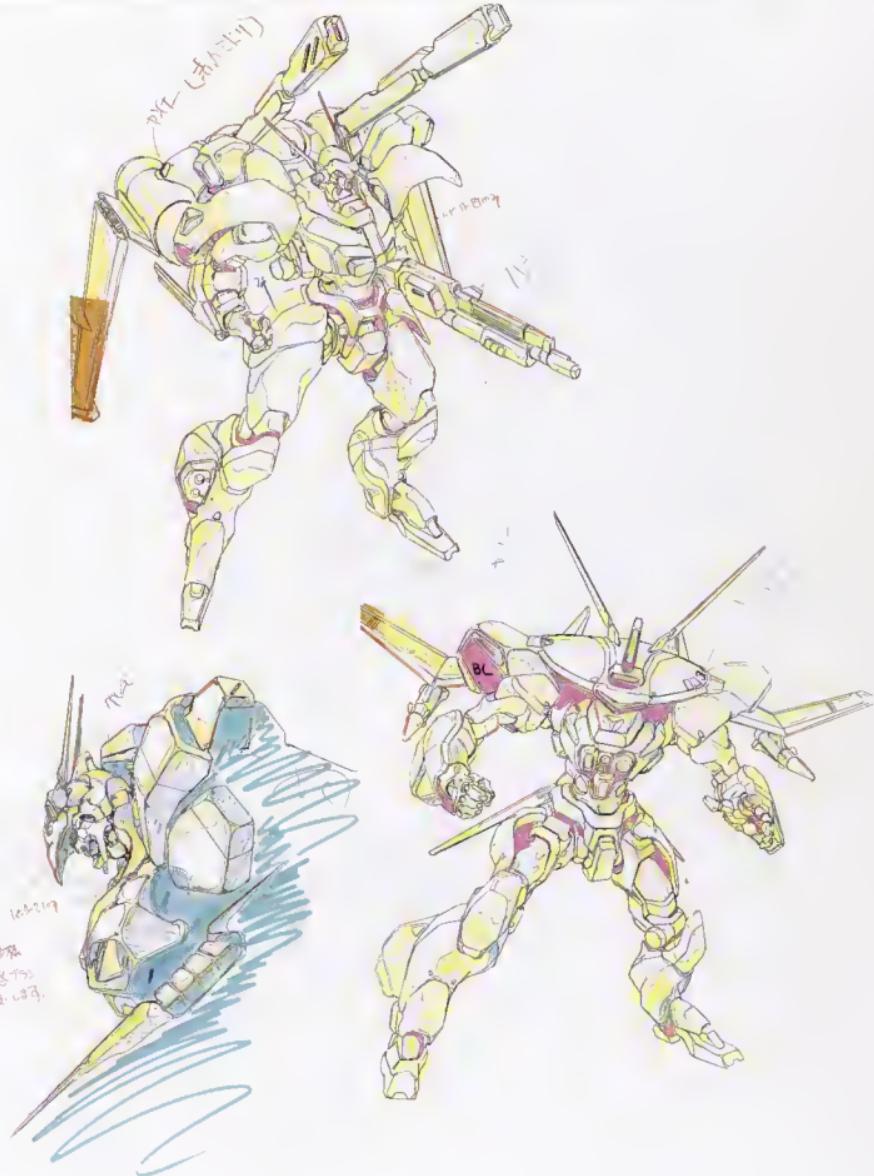


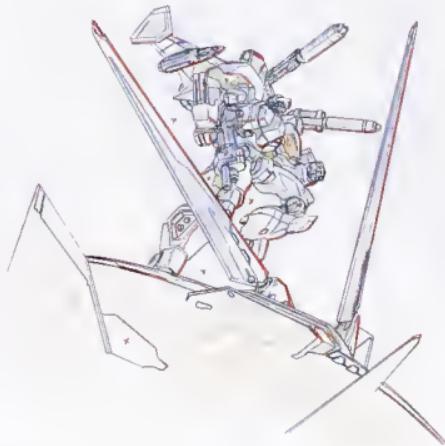
機動戦士ガンダム 逆襲のシャア GUNDAM CHAR'S COUNTER ATTACK

機甲戦記ドラグナー

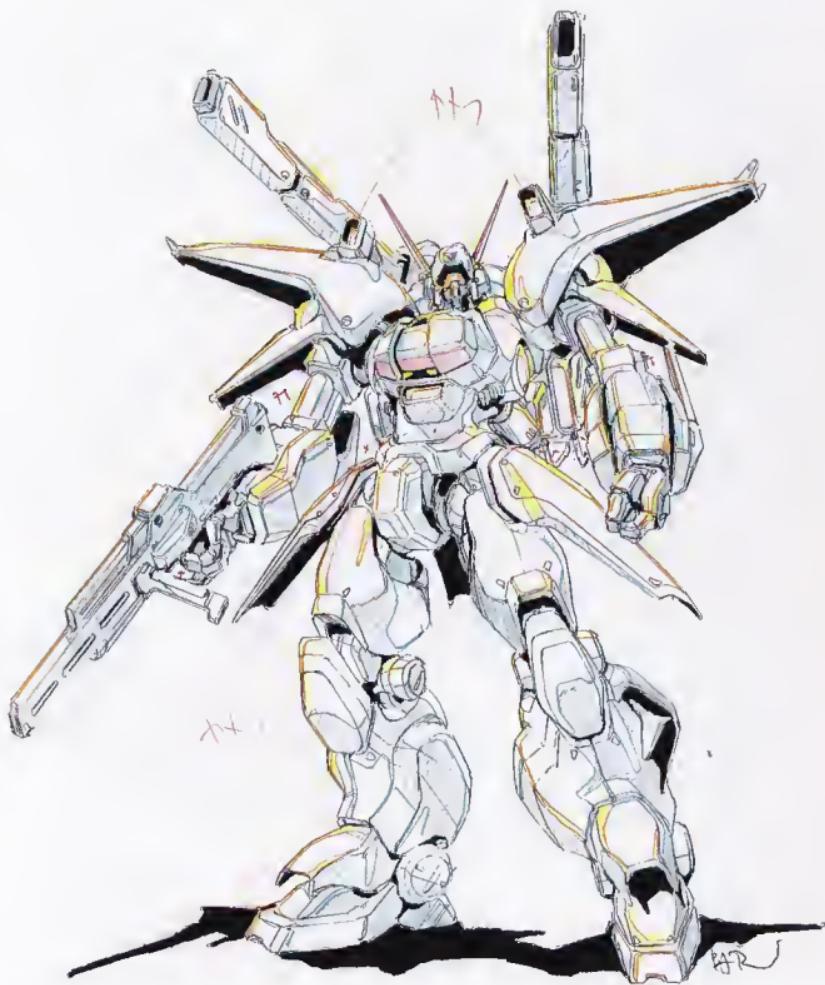
DRAGONER







機甲戰記ドラグナー
DRAGONER





機甲戦記ドラグナー
DRAGONER



特効機
 ★ 爆発と銃の発射部分
 トブラシお願ひします。
 ★ この部分のカバ
 カバブラシお願ひします





大張正己画集 口ボ魂
—ROBOT SOUL—

大張正己画集 口ボ魂—ROBOT SOUL—

2013年8月7日 初回第1版発行

編集 クロスコンテンツ編集部

製作 GA Graphic

カバー イラスト／題字：大張正己
仕上：花井和子
特効：村上宏輝(旭プロダクション)

スペシャル・サンクス 向益(株式会社サンライズ)
伊藤純子(株式会社シェービー・シーブ・スタッフ)
寺田貴裕(株式会社B.B.スタジオ)

発行者 小川淳

印刷・製本 須川印刷株式会社

発行所 ソフトバンククリエイティブ株式会社
〒106-0032 東京都港区六本木2-4-5
電話03-5549-1201(営業部)

落丁本、亂丁本は小社営業部にてお取り替えいたします。
定価は、カバーに記載しております。
<http://www.sbc.jp/70034/>
本冊に関するご意見ご質問は、上記URLからお寄せください。

©大張正己
©SOFTBANK Creative Corp. 2013 Printed in Japan

ISBN978-4-7973-7003-4

大張正壽画集

ロボ魂

Robot Soul



大張正己画集

大張正己 鬼

ROBOTS Illustration





大張正己 画集

ロボ魂

ROBOT SOUL

Natural-Born Robot Master

オーバリズム全開!!

“大張正己”作品集

「勇者シリーズ」「ダンクーガシリーズ」「スバルボシリーズ」など122点のカラーイラストを収録

— Creative —

— SoftBank —

— Creative —

ISBN978-4-7973-7003-4

C0076 ¥2600E



9784797370034

定価 **本体2,600円** +税



1920076026003

SoftBank Creative

©サンライズ

大張正己 画集
ロボ魂
— ROBOT SOUL —

『バリメカ』夢の共演!! インタビュー&コメントリーも掲載



©サンライズ



©サンライズ



©PRODUCTION REED 1985



©2004 大張正己・赤松辰光 GONZO
「グラブイオンブレイブ」制作委員会



©創通 サンライズ

SoftBank Creative